©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©BANDAI 1996
LICENSED BY NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP-AZIF-EUR

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

HYPER DIMENSION
ハイパー ディメンション

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

TM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

BANDAI

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER, FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

SOMMAIRE

4 RESUME DU JEU
5 CONSEILS DE JEU
6 UTILISATION DES MANETTES
8 COMBAT
10 CHAMPIONNAT
11 ENTRAINEMENT ET OPTIONS
12 LES ECRANS
14 ELEMENTS NOUVEAUX DU JEU
16 PERSONNAGES ET PRESENTATION DES COMMANDES
30 TECHNIQUES SECRETES POUR GAGNER

RESUME DU JEU

Les combattants se dirigent vers le nouveau champs de bataille. Outre les personnages comme Vegeta, Sangohan ou Santan qui avaient fait leur début avec Sangoku, de nouveaux personnages tels que Gotrunks, et Boubou font leur apparition. Grâce au nouveau système, les batailles sont encore plus réalistes. Si tu ne connais pas encore DBZ, c'est le moment de le découvrir.

CONSEILS DE JEU

Après avoir introduit la cartouche de jeu dans la console, mettre sur ON. A l'apparition de l'écran titre, appuies sur le bouton A pour faire apparaître l'écran de sélection MODE.

MODE COMBAT (cf p. 8)

Ce mode permet de combattre contre un adversaire que tu as choisi.Deux possibilités s'offrent à toi : combat contre l'ordinateur, ou contre l'autre joueur.

MODE CHAMPIONNATS (cf. p 10)

C'est le mode de style tournoi qui permet de désigner le gagnant parmi les huit personnages sélectionnés.

MODE ENTRAÎNEMENT (cf. p.11)

C'est un combat contre un adversaire immobilisé. De plus, ta force ne décroît pas. C'est le mode idéal pour s'exercer aux techniques de combat.

OPTIONS (cf. p. 11)

Tu peux changer jusqu'à six paramètres tels que le son, la couleur de la scène etc...

UTILISATION DES MANETTES

Nous expliquons les commandes de l'écran de bataille. L'utilisation des commandes diffère légèrement selon qu'il s'agisse d'un combat sur terre ou dans l'air. En ce qui concerne le fonctionnement des écrans autres que ceux des batailles, regarde les explications dans les différents modes.

<MOUVEMENTS DE BASE>

Boutons R ou L | Avec la croix ✚ donne déplacement rapide.

BOUTONS

✚→	Mouvement avant
←✚	Mouvement arrière. Garde contre une attaque ennemie
↑✚	Sur terre: saut En l'air: mouvement ascendant
✚↓	Sur terre: s'accroupir En l'air: mouvement descendant

START
PAUSE

BOUTON Y
COUP DE POING

BOUTON B
COUP DE PIED

SELECT
PAS d'UTILISATION

BOUTON A
Coups spéciaux

BOUTON X
Chiquenaude

L'intensité de l'éclair d'énergie varie selon la durée de la pression sur le bouton A

Attention: Toutes les fonctions de la croix sont prévues pour un adversaire tourné vers la droite.

<MOUVEMENTS SPECIAUX>

BATAILLES SUR TERRE ET DANS L'AIR

Ⓨ + Ⓑ: restaurent le compteur de vie

•✚→ + X: projection vers le haut
•↓✚ + X: projection vers le bas
•✚→•✚→ + Ⓧ: projection latérale

BATAILLE SUR TERRE UNIQUEMENT

•✚→✚→: Petit saut avant
•←✚←✚: Petit saut arrière
•Utiliser Ⓨ ou Ⓑ pour projeter ton adversaire vers le haut et continuer à frapper pour qu'il ne touche pas terre.

•Ⓛ + Ⓨ ou Ⓑ
•Prise trois dimensions.Pour un personnage tourné vers la gauche, utiliser Ⓡ au lieu de Ⓛ.
•En t' approchant : croix ✚→ + Ⓧ: technique de lancement.

BATAILLE DANS L'AIR UNIQUEMENT

•↑✚ + Ⓨ ou Ⓑ: attaque vers le haut

•↓✚ + Ⓨ ou Ⓑ: attaque vers le bas

FONCTIONS PENDANT LES BATAILLES RUSH

La bataille Rush commence quand toi et ton adversaire donnez des coups de pied ou de poing simultanément. Dans ce cas précis, les commandes diffèrent sur terre et dans l'air.

BATAILLE SUR TERRE
Appuies le plus rapidement possible sur A

BATAILLE DANS L'AIR
Le personnage qui a le moins de vies attaque le premier. A chaque attaque, il existe une défense: X pour A et Y pour B.

ATTAQUE
Ⓐ: Sucession balles d'énergie
Ⓑ: Prises type kamehameha

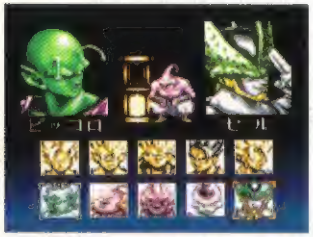
DEFENSE
Ⓧ: Chiquenaude
Ⓨ: Esquive

MODE COMBAT

En mode combat, tu peux choisir ton adversaire et le lieu de combat. De plus, tu fixes librement la valeur du handicap.

JEU CONTRE L'ORDINATEUR (VS ORD) OU CONTRE UN JOUEUR (VS 2P)

Choisir le mode souhaité à l'aide de la croix, valider avec le bouton A. Si tu es tout seul à jouer "VS ORD" si tu joues avec des amis, sélectionne VS 2P.

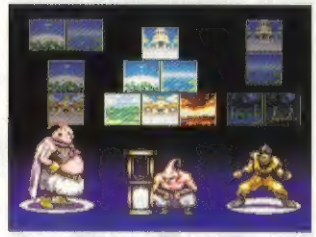


CHOIX DES PERSONNAGES

Choisis ton personnage en faisant glisser le curseur à l'aide de la croix, valide avec le bouton A. En mode "VS ORD", tu peux choisir ton adversaire. En mode "VS 2P" chacun choisit.

CHOIX DE LA SCENE DE COMBAT

Choisis ton lieu préféré parmi les 5 différents types de scènes. Dans la scène, tu peux avoir des combats dans l'air ou des combats seulement sur terre. Choisis avec la croix, et valide avec le bouton A.



CHOIX DU HANDICAP

A droite ou à gauche du bouton, la valeur des handicaps peut être modifiée. Plus les valeurs de la force, de l'attaque ou de la défense sont élevées, plus c'est favorable. De plus, plus le niveau de l'ordinateur (NIV. ORD.) est élevé, plus le personnage de l'ordinateur est fort.

CHAMPIONNATS

C'est une rencontre de type tournoi qui permet à huit combattants de rivaliser pour le titre du plus fort. Comme l'action se passe dans des lieux de championnats, tu ne peux pas décider du lieu.
Les personnages participant aux championnats sont définis selon les modalités ci-dessous:

AVEC LE BOUTON Y, ECHANGES AVEC L'ORDINATEUR

Le joueur a la possibilité de commander le personnage. Avec l'ordinateur, c'est l'ordinateur qui commande le personnage.

CHOIX DU PERSONNAGE AVEC LA CROIX

Choisir le personnage participant et valider avec le bouton A.

AVEC X, CHOIX DU PERSONNAGE LAISSE AU HASARD

Les personnages participant sont choisis automatiquement.

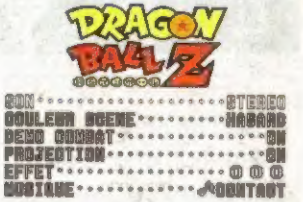
Quand les 8 personnages sont répartis selon les modalités ci-dessus, le tableau du tournoi est indiqué. Les combats ont lieu selon les rencontres indiquées par le tableau du tournoi.

MODE ENTRAINEMENT

Le niveau de vie des personnages ne baisse pas. Permet de faire ses armes contre un ennemi immobile ou de s'exercer en combattant contre des amis. Le choix des personnages et des lieux de combats, se fait de la même manière que dans le mode combat.

OPTIONS

Il est possible de déterminer certains paramètres de jeu. Fais-le à ton goût.De plus, tu peux utiliser librement les bruitages ou les musiques.



●SON: Choix entre un son stéré ou un son mono.

●COULEUR DE SCENE: Il est possible de modifier l'arrière plan.Au choix, il y a le soir, le midi ou la nuit.

●BATAILLES RUSH: Quand tu mets sur OFF, même en cas de succès d'un des combattants, la bataille RUSH ne se produit pas.

●PROJECTION: Quand tu mets sur OFF, même si tu fais une projection, tu es obligé de te déplacer dans un endroit déterminé.

●EFFETS SPECIAUX — MUSIQUE: Avec les effets spéciaux, tu as les bruitages du jeu, sur "Musique" tu peux entendre les musiques.

LES ECRANS

<ECRAN NORMAL DE BATAILLE>

ATTENTION AU COMPTEUR EN HAUT DE L'ECRAN

Surveille les indications affichées par le compteur en haut de l'écran. Quand le compteur de vie jaune d'une forme rectangulaire affiche O, tu as perdu.

COMPTEUR DE VIE

Il affiche la force du personnage et la synthèse de l'énergie. Quand il décline dans une zone à risques, il devient rouge.

VALEUR DE VIE

C'est l'affichage en valeur numérique du compteur de vie.

COMPTEUR DE PUISSANCE

Quand on appuie simultanément sur Y et B pour le faire augmenter, une fois atteint le maximum, la valeur de la vie est restaurée.

CROISSANCE ET DECROISSANCE DU COMPTEUR DE VIE

Lors d'une attaque ennemie en cas d'utilisation de la technique des coups spéciaux, la valeur du compteur baisse. Toutefois, une pression simultanée des boutons Y et B permet de restaurer petit à petit la valeur du compteur.

<POUR CES ECRANS>

APPARITION D'UNE LUMIERE BLEUE ET ARRET SUR ECRAN UNE SECONDE

C'est dû à la validation de la technique "annulation de garde". C'est une technique très efficace pour risposter en abrégeant les mouvements de la garde. Au moment où l'attaque ennemie est à son apogée, cela déclenche la commande des coups spéciaux.

LE PERSONNAGE COMMENCE LE COMBAT SPONTANÉMENT.

Quand toi et ton ennemi donnez des coups de poing ou de pied simultanément, cela déclenche la bataille rush. Les fonctions des batailles rush changent selon qu'il s'agisse d'un combat sur terre ou dans l'air. (Cf page 7).

Le compteur de vie vire au rouge, pour indiquer que la défaite est proche. Mais même dans les situations les plus critiques, on peut encore croire à la chance.

LES NOUVEAUTES DU JEU

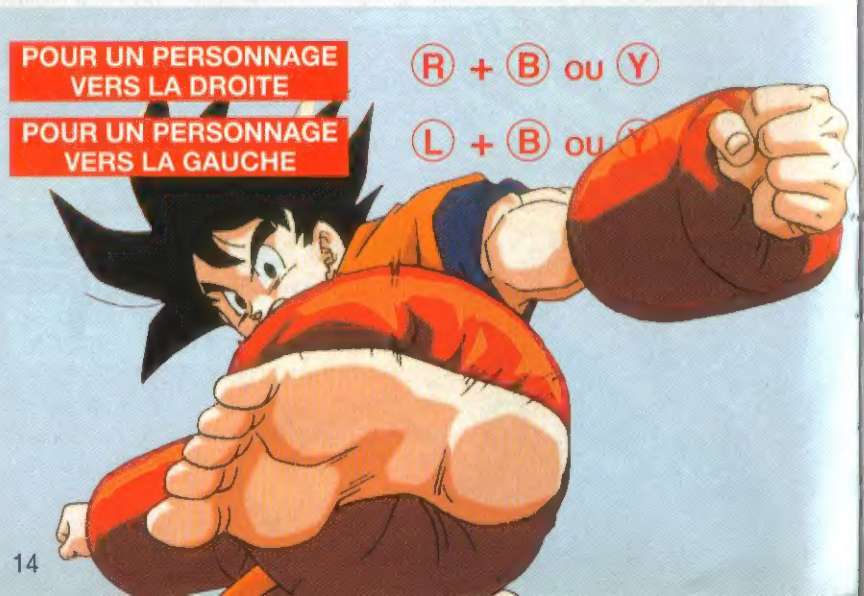
Nous te présentons trois des éléments dont est doté ce jeu de combat. La technique 3D, la projection, et la bataille rush qui font partie intégrantes des batailles.

TECHNIQUE 3D

En utilisant les commandes ci-dessous, tu obtiens une technique en relief qui te permet de combattre un adversaire avec un personnage qui se déplace du fond vers l'avant.

POUR UN PERSONNAGE VERS LA DROITE R + B ou Y

POUR UN PERSONNAGE VERS LA GAUCHE L + B ou Y



PROJECTION

Selon la commande utilisée, tu peux projeter l'adversaire sur une autre scène de combat.

PROJECTION LATERALE

Ces commandes s'appliquent pour un personnage tourné vers la droite. S'il est tourné ves la gauche, il faut faire l'inverse.

+ + + + X

VOL ASCENDANT

+ + X

COMBAT VERS LE BAS

+ + X

*Tu ne peux te déplacer que vers le champs de bataille que tu as sélectionné dans l'écran de sélection des scènes.

BUSH BATAILLES

Se produit en cas de coup de poing ou de coup de pied envoyés simultanément. Consulte la page 7 pour plus de détails sur les fonctions.

孫悟空

SANGOKU

Combattant pour la justice, j'ai sauvé bon nombre de mondes. Jouissant d'une force illimité, j'écrase les uns après les autres les ennemis qui me barrent la route.

PERSONNAGES & COMMANDES

Toujours prêt, je suis le plus fort des guerriers supersaiens. Mes techniques de coups de pied sont primordiales. Je suis réputé pour mes actions toujours adaptées aux circonstances et mes attaques très rapides.

SANGOKU

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.
(S'il est tourné vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
GENOU KICK	↓↘→ + Ⓑ
DANCING KICK	↓ + Ⓑ
MEGA KICK	← + Ⓑ
TRANSPERCANTE	→↓↘→ + Ⓐ
GOKU KICK	(En saut) ↓↓ + Ⓑ
KAMEHAMEHA	↓ + Ⓐ
SUPER KAMEHAMEHA	←↓↘ + Ⓐ
GLISSADE DE COTE	Ⓡ + Ⓑ (Ⓛ quand vers la gauche)

ベジータ

VEGETA

Pour atteindre ma force, il suffit d'être un combattant diabolique ne vivant que pour les combats. De par mon caractère d'élite, je suis fier et fort et même si je fais peu de cas des moyens, j'ai l'âme d'un vrai Saïen.

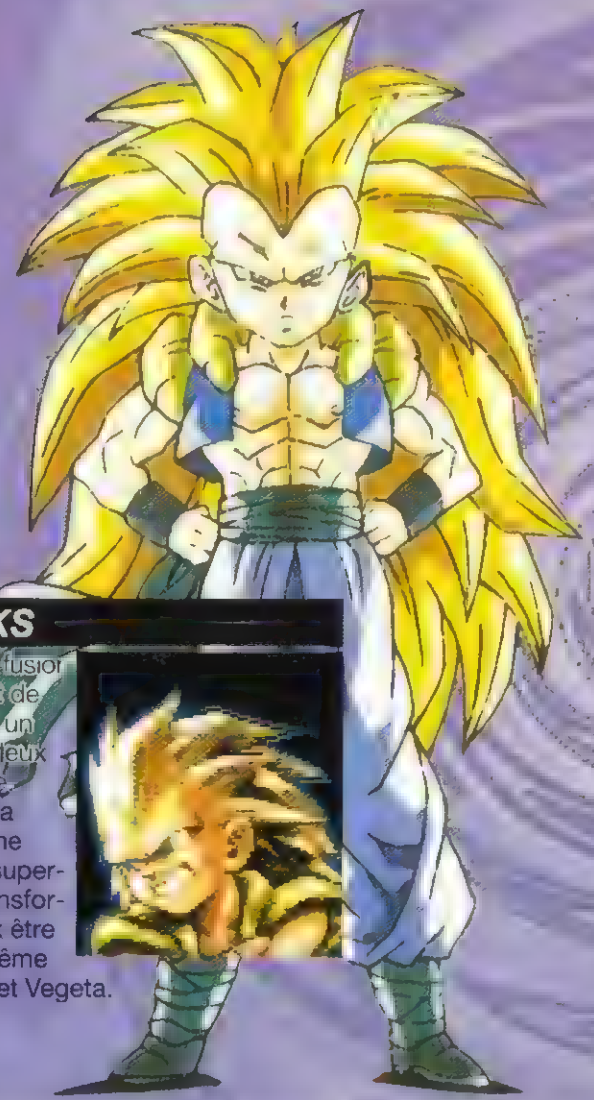
Je dispose de nombreuses techniques de combat aux mouvements rapides et répétés. Je suis actionné par des fonctions simples et rapides.

VEGETA

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.
(S'il est tourné vers la gauche, c'est l'inverse)

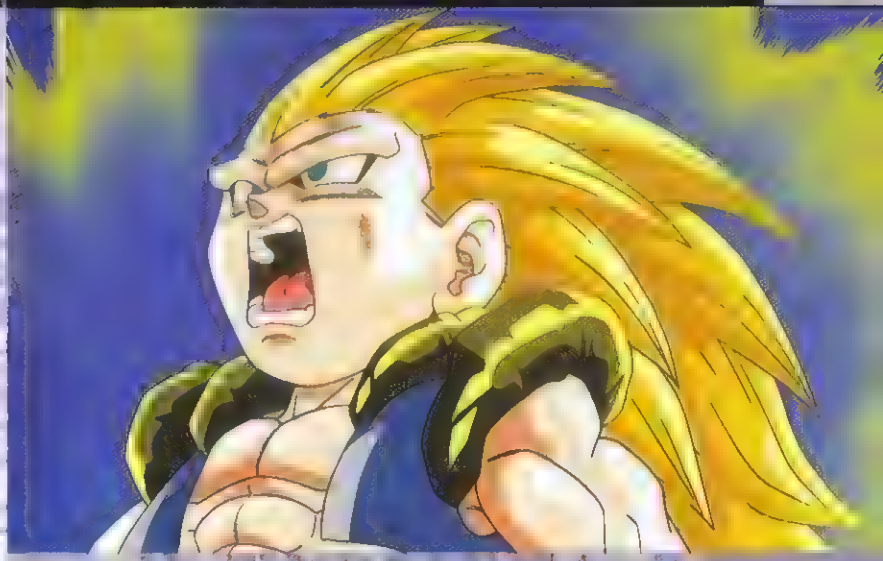
COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
SUPER ATTAQUE	↓ + Ⓑ (Valider 3 fois)
SONIC KICK	↓→ + Ⓑ
BOMBE SAUTANTE	↓↑ + Ⓨ
COUP DE GRISOU	↓↓ + Ⓨ
VOLEE BALLE	↓ + Ⓐ
ECLAIR DEMON	↓ + Ⓐ
RAYON VEGETA	→↓ + Ⓐ
COUDE SAIEN	Ⓡ + Ⓨ (Ⓛ quand vers la gauche)

ゴテンクス



GOTRUNKS

Je suis né de la fusion de Sangoten et de Trunks. Je suis un guerrier orgueilleux et égocentrique. En raison de ma possibilité de me tranformer en super-saien 3ème transformation, je peux être une menace même pour Sangoku et Vegeta.

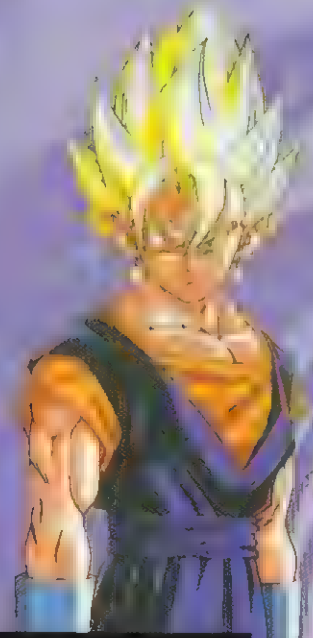


Grâce à mon nom étrange et mes coups spéciaux qui sont d'une très grande force, je me ris de mon adversaire. Je suis le personnage spécialisé dans les coups très changeants.

GOTRUNKS Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

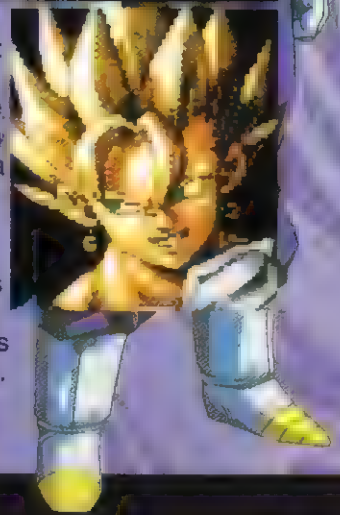
COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
TÊTE GLISSANTE	+ + Y
T'ES QUASI MORT	+ + Y (Durant tête glissante)
ROULEMENT TONNERRE	+ + Y
ATTAQUE DE SANGLIER	+ + Y
VOLEE BALLES	+ + A
KIKOHA	+ + A
LE KAMIKAZE FURTIF	+ + + A
BATTE DE TETE	R + Y (L quand vers la gauche)

ブジト



BEJITO

Je suis un guerrier cruel né avec l'aspect de Vegeta et Goku grâce au potala hérité du grand kaioh. Mon esprit d'analyse et ma force me permettent de surpasser tout combattant. Je dispose des techniques de coup de pied de Sangoku et de coups de poings de Vegeta.



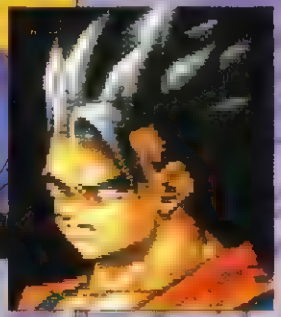
Ma vitesse et mes techniques me permettent de surprendre mon adversaire.

BEJITO

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite.
(S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
COUP DE TALON FACIAL	↓ + B
COMBINAISON BEJITO	↓ + B
COUDE POING	↓ + Y
DOUBLE COUP DE PIED BEJITO	↓↑ + B (En saut)
TRIBALLES	↓ + A
ECLAIR BEJITO	↓ + A
KAMEHAMEHA	↓↓ + A
ATTAQUE 3D	R + B (L quand vers la gauche)

孫悟飯



SANGOHAN

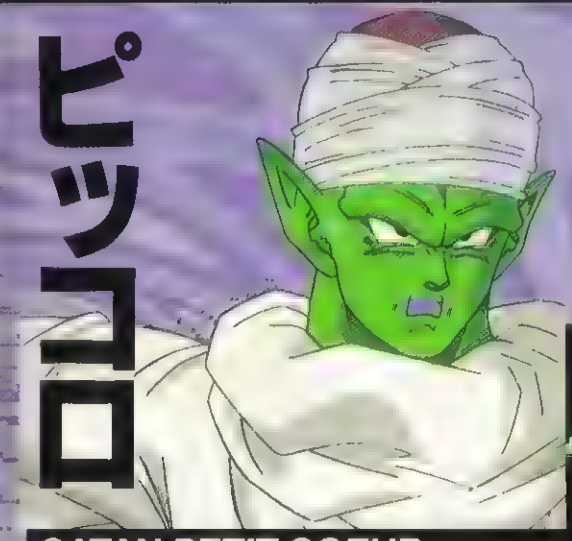
J'excelle dans les coup de poing et surtout dans la technique des coups de pied héritée de mon père. Mes techniques répétées en série sont une merveille.

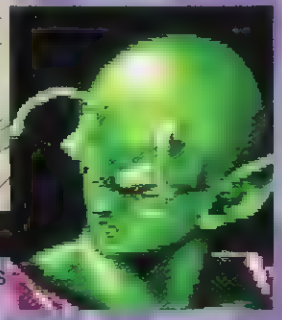
SANGOHAN

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
ATTAQUE GENOUX	↙ (En.) ↘ + B
COUPE JAMBE AERIEN	↓ (En.) ↓ + B
MULTIPOINGS	↙ (En.) ↘ + Y
COUP DE PIED AILE	↘↓ + B (En saut)
VOLEE BALLE	↘ + A
MASENKO	↘ + A
KAMEHAMEHA	↙↓↘ + A
ILLUSION COUP DE GENOUX	R + B (L quand vers la gauche)

ピッコロ





SATAN PETIT COEUR

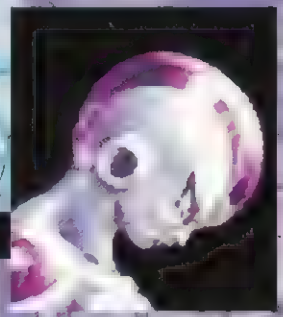
Avec des techniques libres qui exploitent les caractéristiques de mon corps, j'ai pour spécialité de pouvoir bloquer les mouvements de mon adversaire.

SATAN PETIT COEUR

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
BRAS MIRACLE	↘↓↘ + Y
BRAS MIRACLE ACCROUPI	↘↓↘ + B
COUP MYSTIQUE	↘ + Y
COUP DE PIED AILE	↘↓ + B (En saut)
ENERGIE TELEGUIDEE	↘↓↘ + A
VIRULENTE	↓ + A
MAKANKO	↙↓↘ + A
COUP DE PIED SUPERSONIQUE	(R + B (L quand vers la gauche)

フリーザ



FREEZER

J'utilise à bon escient dans les combats ma queue, mes jambes et l'énergie de mon ki. L'un de mes atouts est qu'on ne peut suivre mes mouvements.

FREEZER

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
DEFERLANTE EXPLOSIVE	↓↘→ + Y
ENERGIE DU DEMON	↓ + B (En saut)
COUPE FREEZER	↓ + Y
JASENKO	↓↘ + B (En saut)
DISQUE TELEGUIDE	↓↘ + A
BALLE DU DEMON	↓ + A
VAGUE ENSORCELEE	←↙↓ + A
DOUBLE COUP DE PIED	R + B (L quand vers la gauche)

セル

PERFECT CELL

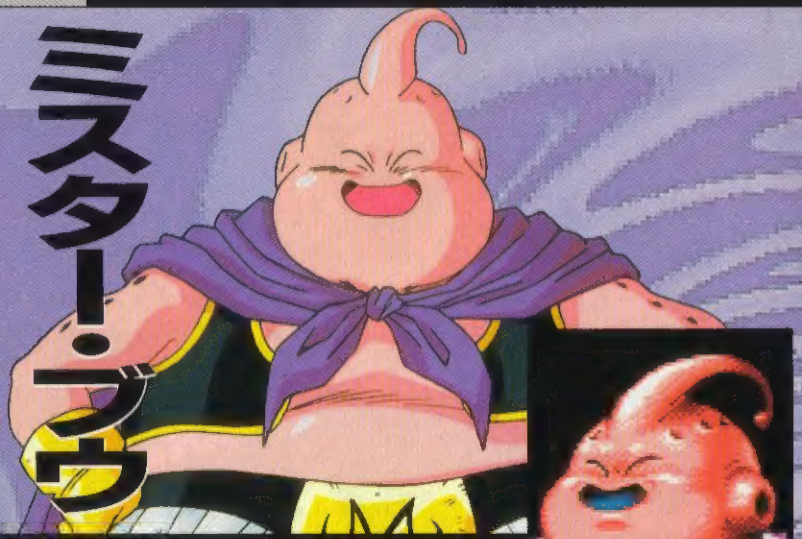
Je suis l'exemple même du soldat qui s'appuie sur sa force. J'inflige des mouvements rapides et imprévus à mes adversaires.

PERFECT CELL

Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
TRIPLE JET DE FLAMMES	↓ + Y
ATTAQUE DE PETIT CELL	↓↘→←↙↓ + B
COMBINAISON CELL	↓ + Y
FLECHE NEGATIVE	↓↘ + Y (En saut)
LA TRANSPERCANTE	↓↘→←↙↓ + A
KAMEHAMEHA	↓ + A
MEGA KAMEHAMEHA	←↙↓ + A
GIGA COUP D'EPAULE	R + Y (L quand vers la gauche)

ミスター・ブウ



BOUBOU

Je peux me battre grâce à mes mouvements en apparence d'une rapidité inimaginable et à la force de mon corps monstrueux.

BOUBOU — Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
PRESSION HANCHES	↓ + Ⓑ (En saut)
GALAXIE FORCE	← (En.) → + Ⓨ
SUPER POWER	↓ (En.) ↑ + Ⓨ
HANCHE TORNADE	← (En.) → + Ⓑ
TRIBALLES	← + Ⓐ
BOMBE BOUBOU	↓ + Ⓐ
BOUBOU HA	←→ + Ⓐ
BOMBE VOLANTE	Ⓡ + Ⓑ (Ⓛ quand vers la gauche)

ブウ

GIGABOU

En dépit de ma petite taille, j'en impose. Ma qualité réside dans tous les combats où mon élasticité peut s'exercer.

GIGABOU — Fonctions des boutons prévues pour un personnage tourné vers la droite. (S'il est vers la gauche, c'est l'inverse).

COUPS SPECIAUX	FONCTIONS
CERF VOLANT	↓ + Ⓨ (En saut)
PLACAGE ENROULANT	↓ + Ⓨ
COUP DE PIED MAGIQUE	← + Ⓨ ou Ⓑ ou Ⓐ
TENTACULE ELASTIQUE	↓ + Ⓨ
LA TRANSPERCANTE	→←→ + Ⓐ
GIGABOU HA	↓ + Ⓐ
BALLE DU POUVOIR	←→ + Ⓐ
METAMORPHOSE	Ⓡ + Ⓨ (Ⓛ quand vers la gauche)

TECHNIQUES POUR VAINCRE

Comme on est très proche du combat réel, le mode de combat change également comparativement aux autres séries. C'est la raison pour laquelle nous allons t'expliquer quelques technique secrètes de victoire.

No. 1

INFLIGER UNE PRISE AVEC L'ANNULATION DE LA GARDE

Lorsque ton adversaire effectue une série de coups, mets-toi en garde puis rapidement valide une de tes attaques (type enchaînement). Simultanément à la fin de l'attaque ennemie, ta technique secrète survient.
LA MEILLEURE DEFENSE EST L'ATTAQUE!

No. 2

ESQUIVER UNE ATTAQUE ENNEMIE PAR UNE PRISE 3D

Selon l'utilisation de la technique 3D, tu peux décaler la position de combat de ton adversaire ou esquiver un de ses coups spéciaux.

No. 2

INFLIGER DES BLESSURES EN SERIE GRÂCE À DES COUPS RAPPROCHES

Pour un adversaire à proximité, si tu donnes des coups de pied ou de poings répétés, en infligeant trois ou quatre attaques successives, le rendement est bien meilleur.

ENCORE BIEN D'AUTRES TECHNIQUES! A TOI DE LES EXPERIMENTER!!

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?
Vous êtes bloqué dans un niveau?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux!
Pour vous, il fera l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

(01) 36 68 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H

"Il est possible également de retrouver quelques astuces sur le site internet Bandai"

HTTP: //www. bandai. fr

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la data d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 201- ERAGNY
95614 CERGY PONTOISE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez la HOTLINE NINTENDO au 02-478 92 08
du lundi au vendredi de 14h à 18h.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la data d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 201- ERAGNY
95614 CERGY PONTOISE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez la S.O.S. NINTENDO au 01 36687755.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur 7.